



## **PROPOSAL TENDER PROYEK TEKNOLOGI INFORMASI**

### **PROYEK "ODYSSEY": PLATFORM TERINTEGRASI UNTUK FAN ENGAGEMENT & PROMOSI GLOBAL**

**Diajukan oleh:**

IN8 Corporation, Inc. (APAC Headquarters, Seoul)

[www.in8.tech](http://www.in8.tech)

**Tanggal Pengajuan:**

7 Juli 2025

**Ditujukan kepada:**

Manajemen dan Tim Strategis

HYBE Labels

Seoul, Korea Selatan

## LEMBAR PENGESAHAN

### INFORMASI PROYEK

<b>Judul Proyek</b>	: Project "Odyssey", Platform Terintegrasi untuk Fan Engagement & Promosi Global
<b>Nomor Proposal</b>	: IN8/APAC/HYBE-25/001
<b>Tanggal Pengajuan</b>	: 04 Juli 2025
<b>Diajukan oleh</b>	: IN8 Corporation, Inc. (APAC Headquarters, Seoul)
<b>Ditujukan kepada</b>	: HYBE Labels

Proposal ini beserta seluruh lampirannya disusun dengan cermat dan saksama oleh IN8 untuk diajukan kepada HYBE Labels. Informasi yang terkandung di dalam dokumen ini bersifat rahasia dan merupakan kekayaan intelektual milik IN8. Dokumen ini tidak boleh direproduksi atau didistribusikan kepada pihak ketiga tanpa persetujuan tertulis dari IN8.

Dengan ditandatanganinya lembar pengesahan ini, para pihak yang disebutkan di bawah ini menyatakan telah meninjau dan menyetujui isi proposal untuk dilanjutkan ke tahap diskusi atau negosiasi selanjutnya.

**Diajukan oleh:**  
**IN8 Corporation, Inc.**  
**(APAC Headquarters, Seoul)**

**Disetujui oleh:**  
**HYBE Labels**

*Tanda tangan di sini*

*Tanda tangan di sini*

**Choi Yuri**  
Chief Innovation & Experience Officer  
Tanggal: 7 Juli 2025

**Nama:**  
Jabatan:  
Tanggal:

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN .....	5
1.1 Latar Belakang.....	5
1.2 Maksud dan Tujuan Proposal .....	6
1.3 Ruang Lingkup Pekerjaan .....	7
1.3.1 Cakupan Pekerjaan yang Termasuk (In-Scope):.....	7
1.3.2 Batasan dan Pengecualian Proyek (Out-of-Scope).....	8
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	10
2.1 Sejarah dan Legalitas Perusahaan.....	10
2.2 Pengalaman Perusahaan .....	11
2.3 Struktur Organisasi & Tim Proyek .....	11
BAB III METODOLOGI PELAKSANAAN.....	13
3.1 Tahapan Pelaksanaan .....	13
3.1.1 Analisis Kebutuhan (Needs Analysis) .....	13
3.1.2 Desain Solusi (Solution Design) .....	13
3.1.3 Pengembangan/Implementasi (Development/Implementation) .....	14
3.1.4 Pengujian (Testing).....	14
3.1.5 Pelatihan (Training) .....	14
3.1.6 Pemeliharaan (Maintenance) .....	15
3.2 Timeline dan Jadwal .....	15
BAB IV RANCANGAN TEKNIS .....	17
4.1 Spesifikasi Teknologi.....	17
4.1.1 Perangkat Lunak (Software Stack) .....	17
4.1.2 Perangkat Keras & Infrastruktur (Hardware & Infrastructure) .....	18
4.1.3 Arsitektur Sistem .....	18
4.2 Desain Solusi .....	18
4.3 Keamanan dan Backup Data.....	19
BAB V ANGGARAN BIAYA.....	21
5.1 Rincian Biaya .....	21

5.1.1 Biaya Sumber Daya Manusia (SDM).....	21
5.1.2 Perangkat Keras & Perangkat Lunak (Hardware & Software).....	21
5.1.3 Biaya Pelatihan & Pemeliharaan .....	22
5.1.4 Ringkasan Total Anggaran Proyek .....	22
5.1.5 Manajemen dan Pengendalian Anggaran .....	22
5.2 Pembayaan.....	23
5.2.1 Skema Pembayaran (Termin) .....	23
5.2.2 Prosedur Perubahan Anggaran .....	24
BAB VI PENUTUP .....	25
6.1 Kesimpulan.....	25
6.2 Dokumen Pendukung .....	25
LAMPIRAN .....	27

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Industri musik global mengalami perubahan fundamental dalam cara berinteraksi dengan penggemar. Label musik besar seperti HYBE Labels tidak hanya mengandalkan kualitas produksi musik, tetapi juga harus membangun hubungan jangka panjang dengan jutaan penggemar yang tersebar di seluruh dunia. Penggemar artis-artis HYBE kini aktif di berbagai platform - mulai dari TikTok dan Instagram untuk konten visual, YouTube dan Spotify untuk konsumsi musik, hingga Weverse sebagai platform komunitas khusus. Setiap platform memiliki karakteristik berbeda: TikTok fokus pada konten pendek dan viral, Instagram pada visual storytelling, sementara Weverse menjadi tempat interaksi eksklusif antara artis dan penggemar. Perbedaan zona waktu, bahasa, dan budaya lokal membuat setiap wilayah memerlukan pendekatan promosi yang unik dan disesuaikan.

Fragmentasi platform ini menciptakan masalah serius bagi HYBE Labels. Data penggemar tersebar di berbagai sistem yang tidak saling terhubung, membuat tim pemasaran kesulitan memahami siapa sebenarnya penggemar mereka secara menyeluruh. Sebagai contoh, seorang penggemar mungkin aktif streaming di Spotify, membeli merchandise melalui platform e-commerce, dan berinteraksi di media sosial - namun semua aktivitas ini tercatat terpisah tanpa gambaran utuh tentang preferensi dan perilaku penggemar tersebut. Akibatnya, kampanye promosi seringkali tidak tepisasaran, komunikasi menjadi tidak konsisten antar platform, dan banyak peluang untuk meningkatkan engagement yang terlewatkan. Tim pemasaran juga kesulitan mengukur efektivitas kampanye karena metrik dari berbagai platform sulit digabungkan dan dianalisis secara bersamaan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, HYBE Labels membutuhkan infrastruktur teknologi yang dapat menyatukan seluruh data penggemar dalam satu sistem terpusat. Sistem ini harus mampu mengumpulkan informasi dari berbagai platform, menganalisis pola perilaku penggemar, dan menyediakan insight yang actionable untuk tim pemasaran. Kebutuhan utama meliputi database terpusat yang berfungsi

sebagai sumber data tunggal, platform analitik yang dapat menampilkan metrik keterlibatan secara real-time, tools manajemen kampanye untuk koordinasi promosi global, dan sistem CRM untuk mengelola hubungan dengan penggemar secara personal. Solusi teknologi ini tidak hanya akan mengatasi tantangan operasional saat ini, tetapi juga memungkinkan HYBE mengembangkan strategi pemasaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Proposal**

IN8 Corporation, Inc. mengajukan proposal Project "Odyssey" setelah melakukan analisis mendalam terhadap tantangan yang dihadapi HYBE Labels dalam mengelola data penggemar yang tersebar di berbagai platform. Sebagai perusahaan teknologi yang telah memiliki pengalaman berhasil dalam "Proyek Weave" bersama HYBE, kami memahami kompleksitas operasional yang dihadapi tim pemasaran dalam koordinasi kampanye global. Melalui riset pasar dan diskusi dengan stakeholder industri musik, kami mengidentifikasi bahwa masalah fragmentasi data penggemar bukan hanya dialami HYBE, tetapi menjadi tantangan umum di industri hiburan global. Namun, tidak banyak solusi teknologi yang secara khusus dirancang untuk mengatasi kebutuhan spesifik industri musik dengan karakteristik penggemar yang sangat loyal dan engaged seperti yang dimiliki HYBE.

Alasan Strategis Pengajuan Proposal:

1. Melanjutkan Kemitraan yang Telah Terbukti
  - Membangun di atas kesuksesan "Proyek Weave" yang telah memberikan hasil positif
  - Memanfaatkan pemahaman mendalam tentang budaya kerja dan kebutuhan spesifik HYBE
  - Mengembangkan hubungan jangka panjang sebagai mitra teknologi strategis
2. Menyediakan Solusi Inovatif yang Tepat Sasaran
  - Menghadirkan platform yang dirancang khusus untuk industri musik dan entertainment

- Menggabungkan best practices dari berbagai proyek sejenis dengan kebutuhan unik HYBE
  - Mengintegrasikan teknologi terdepan dengan pendekatan yang user-friendly
3. Memanfaatkan Expertise dan Track Record Terbukti
- Mengandalkan tim ahli yang dipimpin Choi Yuri dan Dr. Kim dengan pengalaman internasional
  - Menerapkan metodologi Agile Scrum yang telah terbukti efektif dalam proyek-proyek sebelumnya
  - Menggunakan teknologi stack terbaru yang sesuai dengan kebutuhan skalabilitas global

### **1.3 Ruang Lingkup Pekerjaan**

Proyek "Odyssey" ini secara komprehensif bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah platform digital terpusat yang akan menjadi tulang punggung operasional pemasaran dan interaksi penggemar bagi HYBE Labels. Fokus utama kami adalah menciptakan sebuah ekosistem tunggal di mana data penggemar dapat diintegrasikan, kampanye promosi dapat dikelola secara efisien, dan analisis mendalam dapat dilakukan untuk mendukung pengambilan keputusan strategis. Secara lebih rinci, pekerjaan yang akan kami lakukan terbagi menjadi dua bagian utama:

#### **1.3.1 Cakupan Pekerjaan yang Termasuk (In-Scope):**

##### **a) Pengembangan Platform "Project Odyssey"**

Platform ini akan dibangun sebagai aplikasi web yang komprehensif, mencakup modul-modul fungsional berikut:

- Modul Integrasi Data Penggemar (Fan Data Hub): Pembangunan sistem inti untuk menarik (extract), mengubah (transform), dan memuat (load) data dari berbagai API platform eksternal (seperti Weverse, YouTube, Spotify, dan platform media sosial lainnya) untuk menciptakan profil penggemar 360 derajat yang terpadu.

- Modul Dasbor Analitik & Pelaporan: Implementasi dasbor interaktif yang mampu memvisualisasikan data kunci, seperti demografi audiens, metrik keterlibatan (engagement metrics) per kampanye, sentimen penggemar, dan performa penjualan. Dasbor ini akan menyediakan laporan yang dapat diekspor.
- Modul Manajemen Kampanye Global: Pengembangan fitur yang memungkinkan tim HYBE untuk merencanakan, menjadwalkan, mengeksekusi, dan memantau kampanye promosi di berbagai regional dan platform secara terkoordinasi dari satu antarmuka.
- Modul CRM (Customer Relationship Management) Dasar: Fungsionalitas untuk melakukan segmentasi audiens berdasarkan perilaku atau demografi, melacak riwayat interaksi, dan memfasilitasi komunikasi yang lebih personal kepada segmen penggemar tertentu.

b) Pelatihan dan Dokumentasi

- Menyelenggarakan sesi pelatihan (user training) untuk tim internal HYBE yang akan mengoperasikan platform ini.
- Menyediakan dokumentasi teknis dan panduan pengguna (user manual) yang lengkap untuk kemudahan referensi dan operasional di masa depan.

c) Dukungan Pasca-Implementasi

Memberikan dukungan teknis dan pemeliharaan (maintenance) selama 3 bulan setelah platform resmi diluncurkan (go-live) untuk memastikan stabilitas dan menangani isu-isu awal

### 1.3.2 Batasan dan Pengecualian Proyek (Out-of-Scope)

Untuk menjaga agar proyek tetap sesuai dengan jadwal dan anggaran, beberapa fitur dan fungsionalitas secara eksplisit tidak termasuk dalam cakupan pekerjaan pada fase pertama ini:

1. Pengembangan aplikasi
2. mobile native yang terpisah untuk platform Android atau iOS.
3. Integrasi dua arah secara penuh dengan sistem keuangan atau ERP (Enterprise Resource Planning) internal milik HYBE Labels.

4. Otomatisasi untuk pembuatan konten kreatif seperti video, musik, atau desain grafis promosi.
5. Pengelolaan atau moderasi konten secara langsung di platform media sosial pihak ketiga.
6. Otomatisasi pengelolaan dokumen hukum, seperti kontrak dengan artis atau vendor.

## **BAB II**

### **PROFIL PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah dan Legalitas Perusahaan**

IN8 didirikan pada tahun 2015 di Silicon Valley, California, dengan misi untuk mengembangkan perangkat lunak yang intuitif bagi industri kreatif dan produktivitas. Perusahaan mencapai validasi pasar awal melalui peluncuran aplikasi perdannya, "Innate Filter", sebuah aplikasi filter foto berbasis AI yang berhasil menarik jutaan pengguna dan membuktikan model bisnis perusahaan.

Menyusul keberhasilan produk perdannya, perusahaan melakukan ekspansi global secara strategis untuk memperkuat jaringannya dan mengakuisisi talenta terbaik. Saat ini, operasi global IN8 didukung oleh:

1. Kantor Pusat Global di Silicon Valley, yang menjadi pusat R&D dan arahan strategis.
2. Kantor Pusat Regional APAC di Seoul, yang berfungsi sebagai hub operasi dan pengembangan bisnis untuk pasar Asia-Pasifik.
3. Kantor Cabang di Jakarta, Singapura, dan Berlin, yang mendukung penetrasi pasar dan layanan di masing-masing wilayah.

Seiring dengan kematangan perusahaan, IN8 melakukan diversifikasi portofolio dari aplikasi konsumen menjadi penyedia solusi enterprise (B2B) yang kompleks. Langkah ini dibuktikan dengan pengembangan dan peluncuran beberapa software suite unggulan, termasuk platform desain kolaboratif "Canvas", software video editing AI "Weave", dan sistem manajemen proyek "Nexus". Evolusi ini memantapkan posisi IN8 sebagai mitra teknologi strategis bagi perusahaan-perusahaan kreatif terkemuka di dunia.

<b>Legalitas Perusahaan (Fiktif)</b>	
Nama Perusahaan Global	: IN8 Corporation, Inc.
Tahun Berdiri	: 2015
Registrasi	: Delaware, USA (File Number: 12-3456789)
Nama Perusahaan Indonesia	: PT IN8 Teknologi Kreatif

Nomor Induk Berusaha (NIB) Indonesia	: 9120101234567
SIUP Indonesia	: 123/456/VII/2018

## 2.2 Pengalaman Perusahaan

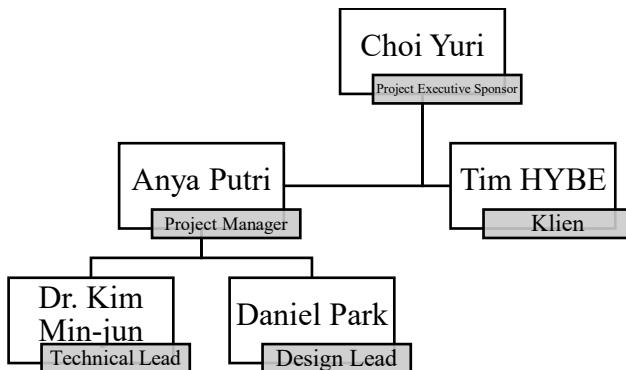
IN8 memiliki rekam jejak yang terbukti dalam merancang dan mengeksekusi proyek-proyek teknologi informasi berskala besar yang kompleks. Portofolio kami menunjukkan keahlian mendalam dalam membangun platform yang berpusat pada pengguna, AI, dan kolaborasi. Berikut adalah daftar proyek sejenis yang pernah kami kerjakan:

Nama Proyek	Klien (Fiktif)	Deskripsi
Weave	HYBE Labels (Perusahaan Hiburan Global)	Perangkat lunak video editing berbasis AI yang menganalisis musik dan menyarankan potongan klip, gradasi warna, serta transisi terbaik secara otomatis. Memangkas waktu produksi konten video pendek hingga 40%.
Nexus	GoTo (Gojek & Tokopedia)	Sistem manajemen proyek untuk tim kreatif yang mengintegrasikan papan tugas, jadwal, dan persetujuan aset dalam satu dasbor intuitif, dari brainstorming hingga eksekusi kampanye.
Canvas	Ogilvy (Agensi Periklanan Global)	Platform desain kolaboratif real-time berbasis web yang memungkinkan desainer dari berbagai negara bekerja bersama pada satu kanvas digital, dilengkapi dengan version control dan manajemen aset.

## 2.3 Struktur Organisasi & Tim Proyek

Untuk memastikan keberhasilan Project "Odyssey", IN8 mendedikasikan sebuah struktur tim matriks yang menggabungkan kepemimpinan strategis dengan keahlian teknis spesialis. Tim ini dirancang untuk menjadi gesit (agile), kolaboratif, dan sangat responsif terhadap kebutuhan HYBE Labels.

Berikut adalah gambaran hierarki kepemimpinan dan alur koordinasi untuk proyek ini:



Berikut adalah deskripsi lebih dalam mengenai peran spesifik dari setiap personel kunci dalam proyek ini:

Nama	Jabatan	Peran dan Tanggung Jawab
Choi Yuri	Project Executive Sponsor	Sebagai Chief Innovation & Experience Officer (CIEO) IN8, memberikan arahan strategis dan memastikan solusi memenuhi visi inovasi industri hiburan. Tidak terlibat dalam operasional harian, namun menjadi pengambil keputusan tingkat tinggi.
Anya Putri	Agile Project Manager	Memimpin proyek "Odyssey" sebagai pengelola operasional harian. Memfasilitasi seluruh seremoni Agile (sprint planning, daily stand-up, retrospective), mengelola backlog bersama HYBE, serta mengatasi hambatan yang mengganggu progres tim.
Dr. Kim Min-jun	Lead AI & Backend	Menerjemahkan kebutuhan bisnis HYBE ke dalam arsitektur backend yang kokoh dan skalabel. Memimpin pengembangan database serta API untuk menangani jutaan data penggemar dan integrasi sistem.
Daniel Park	Lead UI/UX Designer	Bertanggung jawab atas pengalaman dan antarmuka pengguna. Memimpin riset pengguna, pembuatan wireframe, prototyping, dan pengembangan design system yang intuitif untuk platform "Odyssey".

## **BAB III**

### **METODOLOGI PELAKSANAAN**

#### **3.1 Tahapan Pelaksanaan**

Untuk memastikan keberhasilan Project "Odyssey", kami akan melaksanakan serangkaian tahapan pekerjaan yang terstruktur dan sistematis sebagai berikut:

##### **3.1.1 Analisis Kebutuhan (Needs Analysis)**

Fase ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses bisnis, tantangan, dan tujuan yang ingin dicapai oleh HYBE Labels.

a. Aktivitas Utama:

- Melaksanakan kickoff meeting untuk menyamakan visi dan tujuan proyek.
- Melakukan sesi wawancara dan Focus Group Discussion (FGD) dengan para pemangku kepentingan di HYBE.
- Menganalisis dokumen dan alur kerja yang ada saat ini untuk mengidentifikasi pain points.

b. Hasil: Dokumen Kebutuhan Bisnis (Business Requirement Document) yang detail.

##### **3.1.2 Desain Solusi (Solution Design)**

Menerjemahkan hasil analisis kebutuhan menjadi sebuah cetak biru teknis yang komprehensif untuk platform "Odyssey".

a. Aktivitas Utama:

- Merancang arsitektur sistem yang skalabel dan aman.
- Mendesain struktur database (ERD - Entity Relationship Diagram).
- Membuat wireframe dan prototype antarmuka pengguna (UI/UX) untuk mendapatkan masukan awal.

b. Hasil: Dokumen Desain Arsitektur Sistem dan prototype visual platform.

### 3.1.3 Pengembangan/Implementasi (Development/Implementation)

Proses inti pembangunan platform "Odyssey" berdasarkan desain yang telah disetujui. Fase ini akan menggunakan metodologi Agile Scrum untuk fleksibilitas.

a. Aktivitas Utama:

- Coding dan pengembangan fitur yang dibagi ke dalam beberapa siklus sprint.
- Konfigurasi infrastruktur server dan database di lingkungan development dan staging.
- Integrasi antar modul untuk memastikan platform berfungsi sebagai satu kesatuan.

b. Hasil: Increment produk fungsional yang siap diuji di setiap akhir sprint.

### 3.1.4 Pengujian (Testing)

Proses penjaminan kualitas yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan platform bebas dari bug dan berfungsi sesuai harapan.

a. Aktivitas Utama:

- Unit Testing: Pengujian per komponen kode oleh developer.
- Integration Testing: Pengujian interaksi antar modul yang telah dikembangkan.
- User Acceptance Testing (UAT): Pengujian akhir yang dilakukan oleh tim pengguna dari HYBE Labels untuk memastikan platform sesuai dengan kebutuhan bisnis.

b. Hasil: Laporan hasil pengujian dan daftar perbaikan, serta dokumen persetujuan UAT (UAT Sign-off).

### 3.1.5 Pelatihan (Training)

Membekali tim HYBE Labels dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan platform "Odyssey" secara mandiri dan maksimal.

a. Aktivitas Utama:

- Menyelenggarakan sesi pelatihan komprehensif untuk berbagai level pengguna.
  - Membuat dan menyerahkan materi pelatihan serta panduan pengguna (user manual).
- b. Hasil: Tim HYBE yang kompeten dan siap menggunakan platform.

### 3.1.6 Pemeliharaan (Maintenance)

Menyediakan dukungan teknis setelah platform diluncurkan (go-live) untuk memastikan stabilitas dan kelancaran operasional.

a. Aktivitas Utama:

- Periode dukungan pasca-implementasi selama 3 bulan untuk perbaikan bug dan bantuan teknis.
  - Serah terima pengetahuan (knowledge transfer) kepada tim IT internal HYBE.
- b. Hasil: Platform yang stabil dan tim internal HYBE yang siap mengambil alih dukungan jangka panjang.

## 3.2 Timeline dan Jadwal

Perencanaan dan pengendalian jadwal untuk Project "Odyssey" akan menggunakan metode PERT (Program Evaluation and Review Technique) untuk menganalisis dan mengelola dependensi tugas serta mengidentifikasi jalur kritis (critical path) proyek. Hasil dari perencanaan ini akan divisualisasikan dalam bentuk Gantt Chart untuk pemantauan progres mingguan.

Berikut adalah tabel waktu pelaksanaan proyek secara keseluruhan:

**Tabel Waktu Pelaksanaan Proyek (Estimasi Total: 48 Minggu)**

No.	Tahapan Pekerjaan	Aktivitas Utama	Estimasi Durasi	Target Penyelesaian (Minggu ke-)
1.	Analisis Kebutuhan	Wawancara, FGD, Analisis Dokumen, Penyusunan Dokumen Kebutuhan.	4 Minggu	Minggu ke - 4

2.	Desain Solusi	Desain Arsitektur Sistem, Desain Database, <i>Wireframing &amp; Prototyping.</i>	6 Minggu	Minggu ke 10
3.	Pengembangan & Implementasi	<i>Coding, Konfigurasi Infrastruktur, Integrasi Modul (dilakukan dalam sprint)</i>	32 Minggu	Minggu ke 42
4.	Pengujian (Final)	<i>User Acceptance Testing (UAT) oleh tim HYBE.</i>	(Bagian dari Fase 5)	Minggu ke 45
5.	Pelatihan & Peluncuran	Sesi Pelatihan Pengguna, <i>Deployment ke Server Produksi (Go-Live).</i>	6 Minggu (Total Fase 5)	Minggu ke 48
6.	Pemeliharaan Awal	Dukungan teknis dan perbaikan <i>bug</i> pasca-peluncuran.	(Berjalan 3 bulan setelah Go-Live)	-

## **BAB IV**

### **RANCANGAN TEKNIS**

#### **4.1 Spesifikasi Teknologi**

##### 4.1.1 Perangkat Lunak (Software Stack)

Kami mengusulkan penggunaan tumpukan teknologi modern yang telah terbukti andal untuk aplikasi web berskala besar dan data-intensif.

<b>Komponen</b>	<b>Teknologi</b>	<b>Justifikasi Pemilihan</b>
<b>Front-end</b>	React.js (with Vite)	React.js dipilih karena kemampuannya membangun antarmuka pengguna (UI) yang sangat interaktif dan dinamis, cocok untuk dasbor analitik yang kompleks. Didukung oleh Vite sebagai build tool untuk pengalaman pengembangan yang super cepat.
<b>Back-end</b>	Laravel 10	Laravel adalah framework PHP modern yang elegan, aman, dan memiliki ekosistem yang sangat kaya. Ini memungkinkan kami membangun API yang kuat dan terstruktur dengan cepat, serta menangani logika bisnis yang kompleks dengan efisien.
<b>Database</b>	PostgreSQL 15	PostgreSQL dipilih karena reputasinya yang sangat baik dalam hal skalabilitas, keandalan (robustness), dan kemampuannya menangani query yang kompleks serta volume data yang sangat besar. Sangat cocok untuk analisis data penggemar yang mendalam dan mendukung pertumbuhan data eksponensial di masa depan.
<b>Version Control</b>	GIT (managed by GitHub)	Standar industri untuk kolaborasi pengembangan perangkat lunak, memungkinkan pelacakan perubahan kode yang efisien dan kerja tim yang terorganisir.

#### 4.1.2 Perangkat Keras & Infrastruktur (Hardware & Infrastructure)

Untuk menjamin stabilitas, performa, dan skalabilitas platform, proyek ini menggunakan infrastruktur berbasis Cloud VPS Managed JagoanHosting yang dibagi menjadi dua lingkungan utama:

Komponen	Spesifikasi / Deskripsi
Infrastruktur Staging	10 Core CPU, 10 GB RAM, 120 GB SSD – digunakan untuk lingkungan pengujian internal.
Infrastruktur Produksi	12 Core CPU, 12 GB RAM, 250 GB SSD – digunakan untuk lingkungan live dengan High Availability.
Server Stack	Ubuntu Server 22.04 LTS dan Web Server Nginx – kombinasi optimal untuk stabilitas dan performa.

#### 4.1.3 Arsitektur Sistem

Kami akan mengimplementasikan Arsitektur SPA (Single-Page Application) dengan API Terpisah (Decoupled API).

Komponen	Teknologi	Fungsi / Deskripsi
Frontend	React.js	Aplikasi mandiri yang berjalan di browser. Mengelola UI, UX, dan interaktivitas.
Backend	Laravel	Menyediakan dan mengelola data sebagai RESTful API dalam format JSON.
Arsitektur	SPA + Decoupled API	Frontend dan Backend dikembangkan secara terpisah, berkomunikasi melalui REST API untuk fleksibilitas dan skalabilitas.
Komunikasi	RESTful API	Protokol komunikasi antara Frontend dan Backend yang memastikan modularitas sistem.

### 4.2 Desain Solusi

Desain solusi untuk Project "Odyssey" telah kami konseptualisasikan dengan fokus pada struktur data yang kokoh dan alur kerja pengguna yang intuitif. Rincian desain ini akan divisualisasikan dalam beberapa diagram teknis utama yang berfungsi

untuk menyamakan pemahaman antara tim IN8 dan HYBE Labels sebelum tahap pengembangan inti dimulai.

Deskripsi ringkas dari setiap diagram disajikan di bawah ini, sementara gambar visual lengkap dari setiap diagram akan disajikan pada Lampiran Teknis.

#### 1. Rancangan Diagram Fungsional (Use Case Diagram)

Diagram ini memetakan fungsionalitas utama sistem dan mendefinisikan siapa saja aktor (pengguna) yang berinteraksi dengannya. Untuk Project "Odyssey", aktor utamanya adalah "Tim Pemasaran HYBE" yang memiliki akses ke fitur inti seperti manajemen kampanye dan analitik, serta "Administrator Sistem" yang bertanggung jawab atas pengelolaan akun pengguna.

#### 2. Rancangan Diagram Alur Sistem (Activity Diagram)

Untuk menggambarkan alur proses bisnis, kami telah memodelkan salah satu alur kerja paling krusial: "Membuat Kampanye Promosi Global Baru". Diagram ini akan menunjukkan secara visual langkah-demi-langkah prosesnya, mulai dari Login, Mengisi Detail Kampanye, Memilih Konten Promosi, Menjadwalkan Publikasi, hingga proses Validasi Sistem secara otomatis.

#### 3. Rancangan Struktur Database (Entity-Relationship Diagram / ERD)

ERD ini berfungsi sebagai cetak biru untuk database PostgreSQL yang akan dibangun. Rancangan kami mendefinisikan lima entitas data utama (Users, Artists, Content, Campaigns, Interactions) beserta atribut-atributnya dan memetakan hubungan logis antar entitas tersebut.

Semua rancangan visual ini akan difinalisasi selama Fase 2: Perencanaan & Desain Solusi, dan akan menjadi deliverable kunci yang memerlukan persetujuan formal dari HYBE Labels sebelum tim melanjutkan ke tahap implementasi.

### 4.3 Keamanan dan Backup Data

#### 1. Strategi Keamanan Aplikasi & Infrastruktur

- a. Firewall & Proteksi Jaringan: Implementasi Web Application Firewall (WAF) dan DDoS Protection.

- b. Enkripsi Komunikasi: Pemberlakuan koneksi terenkripsi melalui HTTPS (SSL Certificate) di seluruh platform.
  - c. Kontrol Akses: Akses ke panel administrasi akan dibatasi menggunakan IP Whitelisting.
  - d. Keamanan Data: Data sensitif dalam database akan dienkripsi saat disimpan (at-rest) menggunakan enkripsi AES-256.
  - e. Keamanan Kode: Mengimplementasikan praktik pengembangan yang aman untuk mencegah kerentanan umum seperti SQL Injection dan XSS, didukung oleh fitur keamanan bawaan dari framework Laravel.
2. Strategi Backup & Recovery Data
- a. Sistem akan dikonfigurasi untuk melakukan backup data otomatis setiap hari (daily backup).
  - b. Hasil backup akan disimpan dengan kebijakan retensi selama 30 hari, memastikan data dapat dipulihkan dengan cepat jika terjadi insiden kegagalan sistem.

## **BAB V**

### **ANGGARAN BIAYA**

#### **5.1 Rincian Biaya**

Rincian biaya ini mencakup seluruh estimasi biaya proyek dari awal hingga akhir, yang dihitung menggunakan metode Bottom-Up Estimation untuk akurasi maksimal.

##### 5.1.1 Biaya Sumber Daya Manusia (SDM)

Mencerminkan alokasi tim spesialis senior dengan standar gaji global.

<b>Posisi</b>	<b>Gaji/Bulan</b>	<b>Durasi</b>	<b>Total</b>
Senior Project Manager	Rp 25.000.000	12 bulan	Rp 300.000.000
Solutions Architect	Rp 28.000.000	12 bulan	Rp 336.000.000
Data Engineer	Rp 20.000.000	9 bulan	Rp 180.000.000
DevOps Engineer	Rp 22.000.000	9 bulan	Rp 198.000.000
Senior Frontend Developer	Rp 15.000.000	8 bulan	Rp 120.000.000
Senior Backend Developer	Rp 15.000.000	8 bulan	Rp 120.000.000
Senior UI/UX Designer	Rp 12.000.000	6 bulan	Rp 72.000.000
QA Enginer	Rp 10.000.000	6 bulan	Rp 60.000.000
<b>Total Biaya SDM</b>			<b>Rp 1.386.000.000</b>

##### 5.1.2 Perangkat Keras & Perangkat Lunak (Hardware & Software)

Mencerminkan komitmen infrastruktur jangka panjang (2 tahun) untuk stabilitas platform.

<b>Item</b>	<b>Biaya/Bulan</b>	<b>Durasi (Bulan)</b>	<b>Total</b>
Cloud VPS Staging (High-Spec)	Rp 2.500.000	12	Rp 30.000.000
Cloud VPS Production (High-Availability)	Rp 3.000.000	24	Rp 72.000.000
Domain & SSL Premium	-	2 Tahun	Rp 500.000
Lisensi Software & Tools	-	1 Tahun	Rp 25.000.000

<b>Total Biaya Teknologi</b>	<b>Rp 127.500.000</b>
------------------------------	---------------------------

#### 5.1.3 Biaya Pelatihan & Pemeliharaan

Mencakup biaya pendukung untuk memastikan kelancaran proyek berskala internasional.

Kategori	Keterangan	Biaya
Pelatihan	Sesi pelatihan intensif untuk tim HYBE.	Rp 15.000.000
Pemeliharaan Awal	Dukungan teknis 3 bulan pasca-peluncuran.	(Termasuk dalam Biaya SDM)
Operasional Lainnya	Perjalanan & Akomodasi (Meeting di Seoul).	Rp 35.000.000
<b>Total Biaya Teknologi</b>		<b>Rp 50.000.000</b>

#### 5.1.4 Ringkasan Total Anggaran Proyek

Kategori	Biaya
Total SDM	Rp 1.386.000.000
Total Biaya Teknologi	Rp 127.500.000
Total Biaya Operasional	Rp 50.000.000
<b>Sub total</b>	<b>Rp 1.563.500.000</b>
<b>Dana Cadangan (Kontingensi 15%)</b>	<b>Rp 234.525.000</b>
<b>TOTAL ANGGARAN PROYEK</b>	<b>Rp 1.798.025.000</b>

#### 5.1.5 Manajemen dan Pengendalian Anggaran

- Distribusi Anggaran per Fase: Anggaran akan dialokasikan sesuai dengan progres fase proyek (Inisiasi, Perencanaan, Implementasi, Penyelesaian) untuk mengontrol pengeluaran.
- Dana Cadangan: Dana kontingensi sebesar ~Rp 234,5 Juta dialokasikan untuk mitigasi risiko teknis, risiko jadwal, dan risiko lainnya.
- Teknik Monitoring: Kinerja biaya akan dipantau secara ketat menggunakan metode Earned Value Management (EVM), dengan metrik

utama CPI (Cost Performance Index) untuk memastikan proyek tetap efisien.

## 5.2 Pembiayaan

### 5.2.1 Skema Pembayaran (Termin)

Kami mengusulkan skema pembayaran berbasis pencapaian (*milestone-based payment*) untuk memastikan alur kerja yang transparan dan adil bagi kedua belah pihak. Total anggaran proyek akan dibayarkan dalam tiga termin sesuai dengan progres yang telah dicapai.

Termin Pembayaran	Presentase	Jumlah Pembayaran (Rp)	Keterangan (Milestone Pencapaian)
Termin 1	30%	Rp 539.407.500	Uang Muka (DP): Dibayarkan setelah penandatanganan kontrak dan <i>kickoff meeting</i> proyek (Target: Minggu ke-4).
Termin 2	40%	Rp 719.210.000	Progres Proyek: Dibayarkan setelah pencapaian <i>milestone</i> "Rilis Alpha", di mana fitur inti selesai dikembangkan (Target: Minggu ke-26).
Termin 3	30%	Rp 539.407.500	Pelunasan: Dibayarkan setelah platform diluncurkan secara resmi ( <i>Go-Live</i> ) dan serah terima proyek dilakukan (Target: Minggu ke-48).
<b>Total</b>	<b>100%</b>	<b>Rp 1.798.025.000</b>	

### **5.2.2 Prosedur Perubahan Anggaran**

Untuk menjaga integritas anggaran, setiap permintaan perubahan dari pihak klien yang berpotensi mengubah lingkup dan biaya akan dikelola melalui Proses Change Request formal. Perubahan hanya akan dieksekusi setelah analisis dampak biaya dan jadwal disetujui oleh Change Control Board (CCB) yang terdiri dari perwakilan IN8 dan HYBE Labels.

## **BAB VI**

## **PENUTUP**

### **6.1 Kesimpulan**

IN8 Corporation, Inc. mengajukan proposal Project "Odyssey" ini dengan keyakinan penuh bahwa platform yang kami tawarkan merupakan solusi strategis dan transformatif untuk tantangan yang dihadapi HYBE Labels dalam mengelola ekosistem penggemar global yang kompleks. Kami tidak hanya menawarkan sebuah perangkat lunak, tetapi sebuah kemitraan jangka panjang untuk inovasi.

Dengan rekam jejak yang terbukti—termasuk melalui kesuksesan proyek kami sebelumnya bersama HYBE—didukung oleh tim ahli kelas dunia yang dipimpin oleh talenta-talenta terbaik kami, serta metodologi pelaksanaan yang terstruktur dan teknologi yang canggih, kami yakin IN8 adalah mitra yang paling tepat untuk mewujudkan visi ini.

Implementasi Project "Odyssey" akan memberikan keunggulan kompetitif yang signifikan bagi HYBE, meningkatkan efisiensi operasional, memperdalam hubungan dengan penggemar, dan pada akhirnya memperkuat posisi HYBE sebagai pemimpin absolut di industri hiburan global.

Kami sangat antusias untuk membahas proposal ini secara lebih mendalam dan siap untuk memulai kemitraan strategis yang akan membawa kesuksesan bagi kedua belah pihak.

### **6.2 Dokumen Pendukung**

Sebagai bukti legalitas, kapabilitas, dan rekam jejak perusahaan kami, dokument-dokumen berikut tersedia dan dapat diserahkan berdasarkan permintaan pada tahap selanjutnya:

1. Sertifikat Legalitas Perusahaan:
  - a. Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) PT IN8 Teknologi Kreatif.
  - b. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) perusahaan.
  - c. Nomor Induk Berusaha (NIB) sebagai bukti pendaftaran resmi di Indonesia.

2. Sertifikat Keahlian Tim:
  - a. Sertifikasi profesional untuk personel kunci, seperti Certified Agile Project Manager (PMP/CSM) untuk Manajer Proyek, dan sertifikasi teknis lainnya yang relevan.
3. Referensi Proyek Sebelumnya:
  - a. Dokumen portofolio dan studi kasus (case study) yang merinci keberhasilan proyek-proyek kami sebelumnya, termasuk Proyek "Weave", "Nexus", dan "Canvas".

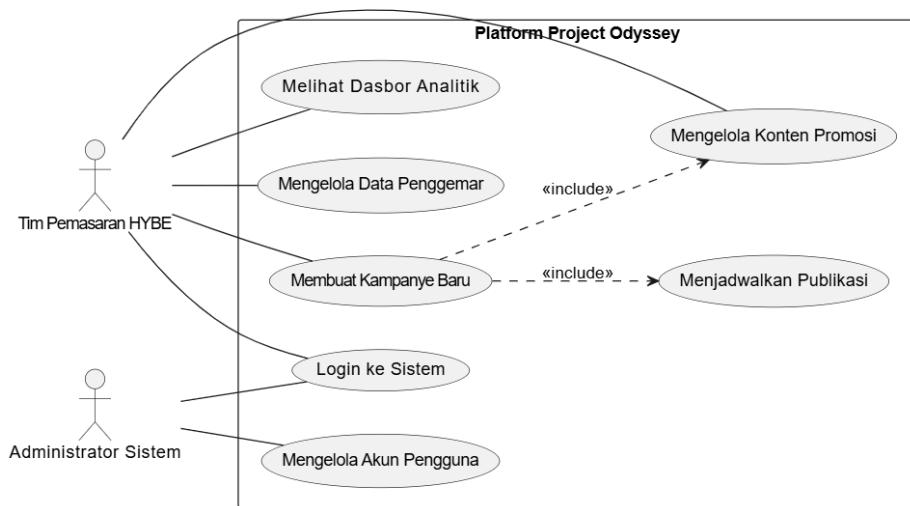
## LAMPIRAN

### Lampiran A: Diagram Teknis Tambahan

Berikut adalah rancangan diagram teknis untuk Project "Odyssey" yang divisualisasikan menggunakan UML.

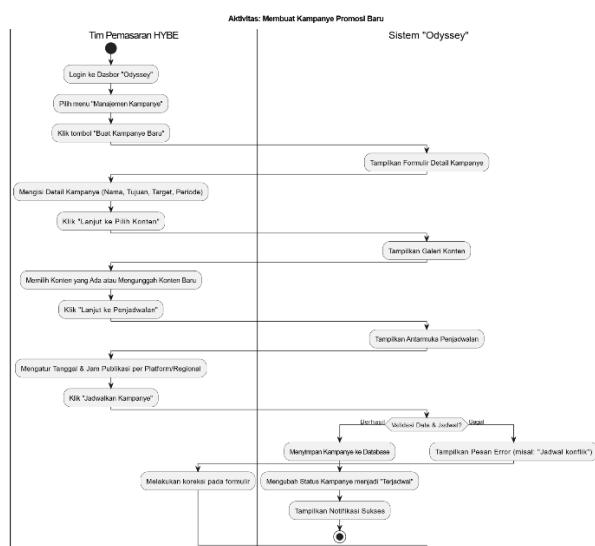
#### A1 Diagram Teknis Tambahan

Diagram ini menjelaskan aktor utama (pengguna) dan fungsionalitas inti dari platform Project "Odyssey" yang dapat mereka akses.



#### A2 Diagram Aktivitas (Alur Kerja Pembuatan Kampanye)

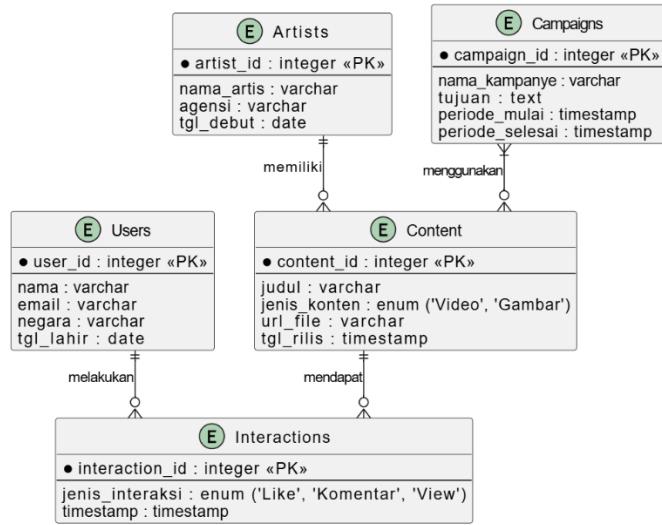
Diagram ini menggambarkan alur kerja langkah-demi-langkah untuk salah satu proses bisnis utama: "Membuat Kampanye Promosi Global Baru".



### A3 Diagram Relasi Entitas (Struktur Database)

Diagram ini adalah cetak biru untuk struktur database PostgreSQL, menunjukkan entitas data utama (tabel) dan bagaimana mereka saling terhubung.

Entity-Relationship Diagram (ERD) - Project "Odyssey"



## Lampiran B: CURRICULUM VITAE (CV) TIM PROYEK KUNCI

Berikut adalah profil singkat dari personel kunci yang akan memimpin dan mengelola pelaksanaan Project "Odyssey".

### B1 Curriculum Vitae: Choi Yuri

Informasi	Deskripsi
Nama	Choi Yuri (Yurida Zani)
Posisi dalam Proyek	Project Executive Sponsor
Jabatan di IN8	Chief Innovation & Experience Officer (CIEO)
Ringkasan Profesional	Seorang eksekutif teknologi visioner dengan pengalaman lebih dari 10 tahun dalam memimpin inovasi produk dan rekayasa pengalaman pengguna (UX) untuk aplikasi berskala global. Memiliki rekam jejak yang terbukti dalam menjembatani strategi bisnis tingkat tinggi dengan eksekusi teknis yang presisi.
Pendidikan	a. Master of Science, Culture Technology - Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST), Korea Selatan b. Sarjana Teknik, Teknik Informatika (Cum Laude) - Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), Indonesia
Pengalaman Profesional	a. Chief Innovation & Experience Officer (CIEO): Memimpin visi strategis untuk seluruh portofolio produk IN8. b. Head of UX Engineering: Membangun dan memimpin tim rekayasa UX dari awal. c. Senior Frontend Developer: Terlibat langsung dalam pengembangan teknis beberapa produk awal IN8.
Keahlian Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kepemimpinan Strategis &amp; Visi Produk</li><li>• Manajemen Inovasi &amp; Teknologi</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Pengalaman Pengguna (UX)</li> <li>• Analisis Data &amp; Interaksi Manusia-Komputer</li> </ul>
--	---

## B2 Curriculum Vitae: Anya Putri

Informasi	Deskripsi
Nama	Anya Putri
Posisi dalam Proyek	Agile Project Manager
Jabatan di IN8	Senior Project Manager
Ringkasan Profesional	Seorang Manajer Proyek Agile bersertifikasi dengan pengalaman lebih dari 8 tahun dalam mengelola proyek pengembangan perangkat lunak yang kompleks. Memiliki spesialisasi dalam menerapkan kerangka kerja Scrum untuk meningkatkan kecepatan, efisiensi, dan kolaborasi tim dalam lingkungan teknologi yang dinamis.
Sertifikasi Profesional	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Certified ScrumMaster® (CSM) - Scrum Alliance</li> <li>b. Project Management Professional (PMP)® - Project Management Institute (PMI)</li> </ol>
Pengalaman Profesional	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Senior Project Manager, IN8: Berhasil memimpin dan menyelesaikan Proyek "Nexus" untuk klien GoTo.</li> <li>b. Project Manager, Perusahaan Konsultan Teknologi: Mengelola berbagai proyek untuk klien di industri keuangan dan e-commerce.</li> </ol>
Keahlian Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manajemen Proyek Agile &amp; Scrum</li> <li>• Perencanaan Proyek &amp; Manajemen Jadwal</li> <li>• Manajemen Anggaran &amp; Risiko</li> <li>• Komunikasi dengan Pemangku Kepentingan</li> <li>• Penggunaan Tools (Jira, Confluence)</li> </ul>

## B3 Curriculum Vitae: Dr. Kim Min-jun

Informasi	Deskripsi
Nama	Dr. Kim Min-jun
Posisi dalam Proyek	Lead AI & Backend
Jabatan di IN8	Principal AI Scientist
Ringkasan Profesional	Seorang ilmuwan dan rekayasa perangkat lunak dengan spesialisasi mendalam di bidang Kecerdasan Buatan (AI) dan arsitektur sistem backend berskala besar. Berpengalaman dalam merancang dan mengimplementasikan model machine learning serta membangun infrastruktur data yang mampu menangani miliaran data point.
Pendidikan	a. Ph.D., Artificial Intelligence - Korea Advanced Institute of Science and Technology (KAIST), Korea Selatan b. Master of Engineering, Computer Science - Seoul National University, Korea Selatan
Pengalaman Profesional	a. Principal AI Scientist, IN8: Memimpin tim riset dan pengembangan AI. Menjadi arsitek utama di balik fitur cerdas pada Proyek "Weave". b. Machine Learning Engineer, Samsung Electronics: Bekerja pada divisi riset untuk pengembangan algoritma personalisasi pada perangkat mobile.
Keahlian Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Machine Learning &amp; Deep Learning</li> <li>• Arsitektur Big Data</li> <li>• Desain API &amp; Microservices</li> <li>• Bahasa Pemrograman: Python, Go</li> <li>• Database: PostgreSQL, NoSQL</li> </ul>

#### B4 Curriculum Vitae: Daniel Park

Informasi	Deskripsi
Nama	Daniel Park

Posisi dalam Proyek	Lead UI/UX Designer
Jabatan di IN8	Head of Product Design
Ringkasan Profesional	Seorang desainer produk dengan pengalaman lebih dari 10 tahun dalam menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan antarmuka yang indah untuk produk digital dengan jutaan pengguna. Memiliki keahlian dalam memimpin proses desain secara menyeluruh, dari riset awal hingga pengembangan <i>design system</i> yang konsisten
Pendidikan	Bachelor of Arts, Visual Communication Design - Hongik University, Seoul, Korea Selatan
Pengalaman Profesional	<p>a. Head of Product Design, IN8: Bertanggung jawab atas kualitas desain dan pengalaman pengguna untuk semua produk IN8. Memimpin tim desainer pada Proyek "Canvas".</p> <p>b. Senior Product Designer, NAVER Corporation: Merancang antarmuka untuk beberapa layanan utama NAVER, termasuk aplikasi peta dan layanan webtoon.</p>
Keahlian Inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Pengalaman Pengguna (UX)</li> <li>• Desain Antarmuka (UI)</li> <li>• Riset Pengguna &amp; Usability Testing</li> <li>• Prototyping Interaktif (Figma, Protopie)</li> <li>• Pengembangan Design System</li> </ul>

## **Lampiran C: DOKUMEN LEGALITAS & PENDUKUNG LAINNYA**

Sebagai bukti legalitas, kapabilitas, dan rekam jejak perusahaan kami, dokumen-dokumen berikut tersedia dan siap diserahkan berdasarkan permintaan pada tahap verifikasi selanjutnya.

### C1 Dokumen Legalitas Perusahaan

- a. Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP)
  - Atas Nama: PT IN8 Teknologi Kreatif
- b. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP)
  - Atas Nama: PT IN8 Teknologi Kreatif
- c. Nomor Induk Berusaha (NIB)
  - Atas Nama: PT IN8 Teknologi Kreatif
- d. Sertifikat Pendaftaran Perusahaan (Certificate of Incorporation)
  - Atas Nama: IN8 Corporation, Inc. (Registrasi: Delaware, USA)

### C2 Referensi Proyek Sebelumnya

- a. Studi Kasus Detail - Proyek "Weave"
  - Klien: HYBE Labels
  - Deskripsi: Dokumen yang merinci tantangan, solusi, dan hasil implementasi perangkat lunak video editing berbasis AI.
- b. Studi Kasus Detail - Proyek "Nexus"
  - Klien: GoTo (Gojek & Tokopedia)
  - Deskripsi: Dokumen yang memaparkan pengembangan sistem manajemen proyek untuk tim kreatif.
- c. Studi Kasus Detail - Proyek "Canvas"
  - Klien: Ogilvy
  - Deskripsi: Dokumen yang menjelaskan arsitektur dan dampak platform desain kolaboratif real-time.

### C3 Sertifikat Keahlian Tim

- a. Project Management Professional (PMP)®
  - Atas Nama: Anya Putri
- b. Certified ScrumMaster® (CSM)

- Atas Nama: Anya Putri
- c. Sertifikasi Profesional Bidang AI/Machine
  - Atas Nama: Dr. Kim Min-jun
- d. Sertifikasi Desain Pengalaman Pengguna
  - Atas Nama: Daniel Park